

⚠️ WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. **BITTE BEACHTEN** Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und <http://www.pegionline.eu>

Produktgarantie

Innerhalb des ersten Jahres nach dem Kauf ersetzt Nordic Games GmbH problemlos und kostenlos jede Disc, ganz gleich, ob diese versehentlich beschädigt wurde oder es sich um einen Herstellungsfehler handelt. Um eine Ersatz-Disc zu erhalten, sende bitte die fehlerhafte Disc mit einem Scheck oder einer Zahlungsanweisung über 8,00 EUR zur Deckung des Portos und der Bearbeitungsgebühren zurück.

Stelle bitte sicher, dass folgende Informationen enthalten sind:

- Vollständiger Name
- Anschrift, Stadt, Staat/Bundesland, Postleitzahl/Postfach, Land
- Telefonnummer
- E-Mail-Adresse (falls verfügbar)
- Produktbezeichnung(en)
- Kurze Beschreibung des Problems

Bitte senden an:

Nordic Games GmbH

Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18

A-1030 Wien

Österreich

Technischer Support

Wenn du technische Probleme mit dieser Software hast und du die Instruktionen in dieser Anleitung sorgfältig beachtet hast, findest du unter folgenden Adressen weitere Unterstützung:

Besuche bitte den Abschnitt “Technischer Support” auf unserer Webseite, wo wir Lösungen zu häufig auftretenden Problemen veröffentlicht haben:

Online-Support: <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>



In Memoriam
Armin Gessert

(13. Juni 1963 - † 8. November 2009)

Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

Inhalt

Produktgarantie	3
Technischer Support	3
Xbox LIVE	4
Gothic Story Einführung	8
Hauptmenü	9
Credits	9
Spielsteuerung	10
Xbox 360 Controller	10
Bewegen	10
Weitere Optionen	10
Optionen	10
Gegner fokussieren	10
Schnellzugriff	10
Kamera	10
bewegen	10
Xbox Guide	10
Fernkampf	10
Zaubern	10
Verteidigen	10
Angreifen	10
Springen	10
Interagieren	10
Menüauswahl	10
Spielinterface	11
Feedback-Bar (1)	11
Interaktionstooltip (2)	11
Lebensenergie/Mana/Ausdauer (3)	11
Erfahrung (4)	11
Waffen/Magie (5)	11
Schnellzugriffsmenü (6)	12
Erinnerer für Stufenaufstiege (7) und Handwerksaufträge (8)	12
Fadenkreuz (9)	12
Mini-Map (10)	12
Spielmenü	13
Spiel fortsetzen	13
Spielstand speichern	13
Spielstand laden	13
Optionen	13
Zurück zum Hauptmenü	13
Logbuch	14
Inventar	15

Fähigkeitenmenü	16
Fähigkeitspunkte	16
Fähigkeiten erwerben	16
Erklärungen der Fähigkeiten	16
Aktive und passive Fähigkeiten	16
Karte	17
Karte verschieben	17
Karte vergrößern/verkleinern	17
Wechsel zwischen Welt- und Untergrundkarte	17
Bekannte Ziele/Orte	17
Teleportationssteine	17
Reisen auf Argaan	17
Attribute des Helden	18
Stufenaufstieg	19
Kampf	19
Schriftstücke	20
Essbares	20
Handwerk	20
Dialogmenü	22
Gesprächsoptionen	22
Zusätzliche Themen	22
Handeln	23
Kaufen/Verkaufen	23
Rückkauf	23
Schlösser knacken	23
Optionen und Einstellungen	24
Video	24
Audio	24
Steuerung	24
Gameplay	24
Eine Geschichte aus der Gespaltenen Jungfrau	25
http://www.worldofgothic.de/gothic4/kurzgeschichten.htm	27
Credits	28
ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG	34



Gothic Story Einführung

Krieg liegt über den Südlichen Inseln wie ein ölgetränktes Tuch, seit Rhobar III, der König von Myrtana, mit seinen Männern auf Argaaan gelandet ist, und macht auch vor Feshyr nicht halt, einem beschaulichen Flecken Land, weit draußen im Südlichen Meer. Als der Held der Geschichte nach einem Abenteuer im Hinterland der Insel zurückkehrt, steht sein Dorf in Flammen. Die Fremden, die Feshyr unter der Flagge des myrtanischen Königs angegriffen haben, segeln vor den Augen des Helden mit ihrem Schiff davon.

Der Held verlässt seine zerstörte Heimat auf der Suche nach Rache, doch schon bald erkennt er, dass hinter dem Angriff auf Feshyr weit mehr steckt als nur die Willkür eines Königs... Eine böse Macht lauert an der Schwelle zu dieser Welt, eine Macht, die nicht nur die Südlichen Inseln, sondern die gesamte Menschheit bedroht.



Hauptmenü

Spiel fortsetzen

Setzt Ihr Spiel an der zuletzt gespeicherten Stelle fort.

Neues Spiel

Startet ein neues Spiel.

Spielstand laden

Lädt einen Spielstand Ihrer Wahl und lässt Sie von dort aus weiterspielen.

Einstellungen

Öffnet das Optionsmenü, in dem Sie Änderungen an den Gameplay-, Grafik-, Audio und Steuerungseinstellungen vornehmen können. Weitere Informationen finden Sie auf S 24.

Marktplatz

Öffnet den Xbox LIVE Marktplatz, wo sie Verschiedenes zu Arcania – Gothic 4 erwerben können.

Credits

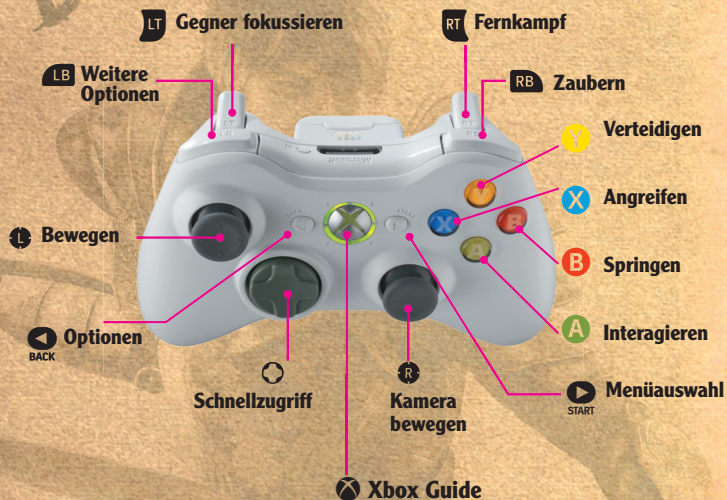
Hier können Sie sich ansehen, wer an der Entwicklung von Arcania – Gothic 4 beteiligt war.

Extras

Hier können Sie sich Artworks und Skizzen zu Arcania – Gothic 4 anschauen.

Spielsteuerung

Xbox 360 Controller



- | | | |
|------------------------------|-------|-----------------------------|
| A | | Interagieren |
| A gedrückt halten | | Waffe wegstecken |
| B | | Springen |
| X | | Angreifen |
| Y | | Blockieren und Ausweichen |
| LB (Linker Bumper) | | Weitere Optionen umschalten |
| RB (Rechter Bumper) | | Zaubern |
| LT (Linker Schalter) | | Gegner fokussieren |
| RT (Rechter Schalter) | | Fernkampf |
| BACK | | Optionsmenü |
| START | | Menüauswahl |
| L Linker Stick | | Bewegen |
| D-pad Steuerkreuz | | Schnellzugriffsmenü |
| R Rechter Stick | | Kamera bewegen |



Spielinterface

Feedback-Bar (1)

Am linken Bildschirmrand erhalten Sie Rückmeldungen zu bestimmten Ereignissen im Spiel. Hierzu gehören beispielsweise Meldungen zum Fortschritt eines Auftrags oder zu einem Stufenaufstieg.

Interaktionstooltip (2)

Das Interaktionstooltip erscheint am unteren Bildschirmrand, wenn Sie auf einen Gegenstand oder eine Figur schauen.

Lebensenergie/Mana/Ausdauer (3)

Die Attribute Lebensenergie, Mana und Ausdauer werden zentral am unteren Bildschirmrand angezeigt. Mana (blau) und Ausdauer (gold) werden beim Zaubern und beim Verwenden von Fähigkeiten verbraucht. Sie füllen sich nach und nach wieder auf. Die Lebensenergie (rot) spiegelt den Gesundheitszustand Ihres Helden wider.

Erfahrung (4)

Die von Ihnen gesammelten Erfahrungspunkte werden ganz unten in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Die gelbe Leiste entspricht dem darunter abgebildeten numerischen Wert. Ist die Leiste voll, steigt Ihr Held eine Stufe auf!

Waffen/Magie (5)

In der unteren, rechten Bildschirmecke wird angezeigt, welche Waffen und welchen Zauber Sie gerade ausgerüstet haben 3 4 5 2 1.



Schnellzugriffsmenü (6)

In der unteren linken Bildschirmecke werden die Zauber und Gegenstände angezeigt, die Sie mit dem Steuerkreuz auswählen können. Wenn Sie den linken Bumper gedrückt halten, können Sie bis zu vier weitere Gegenstände auswählen.

Erinnerer für Stufenaufstiege (7) und Handwerksaufträge (8)

Diese Erinnerungshilfen erscheinen am unteren Bildschirmrand, wenn Sie noch Fähigkeitspunkte übrig haben bzw neue Gegenstände herstellen können.

Fadenkreuz (9)

Wenn Sie eine Waffe zücken oder sich auf einen Zauber vorbereiten, erscheint ein Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms. Einige Attacken können aufgeladen werden; der Fortschritt des Aufladens wird direkt unter dem Fadenkreuz angezeigt.

Mini-Map (10)

Eine Übersicht über die unmittelbare Umgebung und über die Himmelsrichtungen befindet sich in der oberen rechten Bildschirmecke. Wichtige Figuren und Gegenstände können dort ebenfalls angezeigt werden. Die Pfeile am Rand der Mini-Map zeigen Ihnen, welche Richtung Sie einschlagen müssen, wenn Sie einer von Ihnen hervorgehobenen Aufgabe weiter folgen wollen.



Spielmenü

Spiel fortsetzen

Mithilfe dieser Option setzen Sie Ihr aktuelles Spiel fort.

Spielstand speichern

Speichert den aktuellen Spielstand in einem neuen Slot oder überschreibt einen älteren Spielstand.

Spielstand laden

Lädt einen Spielstand Ihrer Wahl und lässt Sie von dort aus weiterspielen.

Optionen

Öffnet das Optionsmenü. Dort können Sie Änderungen an den Gameplay-, Grafik-, Audio- und Steuerungseinstellungen vornehmen. Weitere Informationen finden Sie auf S 24.

Zurück zum Hauptmenü

Beendet Ihr aktuelles Spiel und bringt Sie zurück zum Hauptmenü.



Logbuch

Im Logbuch sind alle Aufträge aufgelistet, die im Augenblick zu erledigen sind. Befinden sich mehrere Aufträge in der Liste, kann es sinnvoll sein, einen davon hervorzuheben. Wählen Sie den Auftrag mit dem linken Stick aus, und drücken Sie **X**. Auf der Karte und der Mini-Map sind dann die Markierungen dieses Auftrags rot hervorgehoben und die Pfeile am Rand der Mini-Map weisen in die Richtung, in die Sie gehen müssen, um den hervorgehobenen Auftrag voranzutreiben. Außerdem können Sie im Logbuch die erfolgreich abgeschlossenen Aufträge nachlesen. Zu den abgeschlossenen Aufträgen gelangen Sie, indem Sie **RT** einmal drücken. Um zum Bestiarium zu gelangen, drücken Sie **RT** ein zweites Mal. Wann immer Sie ein Exemplar einer neuen Art besiegen, wird ein Eintrag zu der neuen Art dem Bestiarium hinzugefügt.



Inventar

Das Inventar befindet sich auf der rechten Seite des Bildschirms. Es ist in sechs Kategorien eingeteilt. Benutzen Sie **RT** und **LT**, um zwischen den Kategorien zu wechseln.

Bewegen Sie den rechten Stick nach oben oder nach unten, um einzelne Gegenstände auszuwählen. Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und Ausrüstungsgegenstände können Sie durch Drücken von **A** anlegen. Essbares wird beim Drücken von **A** verzehrt, Rezepte gelernt. Die Ausrüstung, die Ihre Figur am Körper trägt, wird auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt.

Drücken Sie das Steuerkreuz **○**, um den ausgewählten Gegenstand dem Schnellzugriffsmenü zuzuweisen. Manche Gegenstände können nicht in das Schnellzugriffsmenü verschoben werden.

In der Mitte des Bildschirms werden Ihnen die Attribute des Helden angezeigt (siehe Attribute des Helden).



Fähigkeitenmenü

Fähigkeitspunkte

Fähigkeitspunkte werden bei einem Stufenaufstieg erworben. Sie können eingesetzt werden, um neue Fähigkeiten zu erlernen.


Fähigkeiten erwerben

Durch Bewegen des linken Sticks können Sie sich die verschiedenen Fähigkeiten anschauen. Mit **Y** investieren Sie Fähigkeitspunkte in die ausgewählte Fähigkeit, **X** macht diese vorläufige Investition rückgängig. Sobald Sie Ihre Investition mit **A** bestätigen, schalten Sie die entsprechenden Fähigkeiten frei. Diese Entscheidung kann dann nicht mehr rückgängig gemacht werden!

Erläuterungen der Fähigkeiten

Eine Erläuterung der ausgewählten Fähigkeit befindet sich am linken Bildschirmrand.

Aktive und passive Fähigkeiten

Aktive und einzigartige passive Fähigkeiten und Zauber sind mit einem großen, schildförmigen Feld markiert. Sie können, wie im Tooltip erläutert, ausgelöst werden bzw. mit dem Steuerkreuz  auf dem Schnellzugriffsmenü abgelegt werden, wenn es sich um einen Zauber handelt, oder erweitern dauerhaft die Funktionalität schon erlernter Fähigkeiten. Passive Fähigkeiten liegen auf den kleinen Feldern und verbessern Ihre Attribute. Sie müssen in eine passive Fähigkeit investieren, um eine entsprechende höherstufige aktive bzw. einzigartige passive Fähigkeit freizuschalten.

Karte

Karte verschieben

Bewegen Sie den rechten Stick, um den Ausschnitt der Weltkarte zu verschieben.

Karte vergrößern/verkleinern

Mit **RT** und **LT** können Sie den Kartenausschnitt vergrößern bzw. verkleinern.

Wechsel zwischen Welt- und Untergrundkarte

Mit **Y** können Sie zwischen der Außenwelt und den unterirdischen Bereichen wechseln.

Bekannte Ziele/Orte

Bekannte Ziele und bereits besuchte Orte sind auf der Karte hell und scharf gezeichnet. Unbekannte Gebiete bleiben dunkel und verschwommen.

Teleportationssteine

Teleportationssteine werden mit konzentrischen Kreisen auf der Karte vermerkt.

Reisen auf Argaan

Argaaner sind, seien sie nun arm oder reich, normalerweise zu Fuß unterwegs. Aber auf der Insel gibt es uralte Steinkreise, die es einigen wenigen Auserwählten erlauben, augenblicklich von einem Kreis zum anderen zu reisen.

Level: 1	Gold 64
Lebenspunkte	36/50
Manapunkte	50/50
Ausdauerpunkte	50/50
Lebensregeneration	0
Manaregeneration	15
Ausdauerregeneration	15
Nahkampfkraft	16
Fernkampfkraft	10
Magiekraft	10
Nahkampfschaden	16 - 16
Fernkampfschaden	0
Rüstungswert	20(15%)
Gesamterfahrung	658/1000

Attribute des Helden

Ebenfalls im Inventar werden der Level, das Vermögen (Gold), die Lebens-, Mana- und Ausdauerpunkte, die Regenerationsraten, die Kampfkraftwerte, die Rüstung, die Erfahrung und der Kampfschaden Ihres Helden angezeigt.

Lebens-, Mana- und Ausdauerpunkte werden als aktueller Wert und als Maximalwert angezeigt. Die Regenerationsraten werden in Punkten pro 30 Sekunden angezeigt.

Neben dem Rüstungswert wird in Klammern angezeigt, um wie viel der Schaden eines gleichstarken Gegners durch die Rüstung reduziert wird. Eine Rüstung schützt nicht vor Schaden durch Zaubersprüche.

Die Erfahrung Ihres Helden wird als aktuelle Erfahrungspunkte und als notwendige Punkte bis zum nächsten Stufenaufstieg angezeigt (siehe Stufenaufstieg auf S 19).

Der Kampfschaden zeigt als ersten Wert den mittleren Schaden eines Nahkampf- bzw Fernkampfangriffs und als zweiten Wert den Schaden eines aufgeladenen Angriffs an. Der Kampfschaden hängt von der entsprechenden Kampfkraft, der Ausrüstung und den Fähigkeiten Ihres Helden ab. Beachten Sie, dass die angezeigten Schadenswerte durch die Rüstungen Ihrer Gegner und durch andere Faktoren beeinflusst werden und deshalb Schwankungen unterliegen.

Stufenaufstieg

Wann immer Sie eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten erreicht haben, steigt Ihr Held eine Stufe auf. Dabei verbessern sich seine Grundwerte automatisch. Außerdem erhalten Sie Fähigkeitenpunkte, mit denen Sie Ihren Helden weiter verbessern können.

Öffnen Sie hierzu das Fähigkeitenmenü und verteilen Sie Ihre neu erworbenen Punkte (siehe Fähigkeitenmenü). Solange Sie noch übrige Fähigkeitenpunkte haben, sehen Sie am unteren Bildschirmrand einen entsprechenden Hinweis.

Kampf

Um einen Gegner mit einer angelegten Nahkampfwaffe anzugreifen, richten Sie Ihren Helden auf den Gegner aus und drücken Sie **X**.

Sie können im Spiel Einhand- oder Zweihandwaffen benutzen.

Mit Einhandwaffen können Sie schneller angreifen, die schwerfälligeren Zweihandwaffen verursachen dafür einen deutlich höheren Schaden.

Durch Drücken auf **Y** können Sie Angriffe blockieren. Dazu benötigen Sie keinen Schild. Sie können einen Angriff auch mit Ihrer Waffe oder Ihrer Magie blockieren. Bedenken Sie, dass manche Angriffe dazu in der Lage sind, Ihre Blockierungsversuche zu durchschlagen.

Wenn Sie eine Fernkampfwaffe angelegt haben, können Sie mit **RT** schießen. Bögen müssen erst gespannt werden. Halten Sie dazu **RT** eine Weile gedrückt. Wenn Sie loslassen, wird ein Pfeil abgefeuert. Armbrüste schießen bereits, wenn sie einmal auf **RT** drücken; sie müssen nicht erst gespannt werden.

Um einen magischen Angriff durchführen zu können, benötigen Sie eine entsprechende magische Fähigkeit (siehe Fähigkeitenmenü). Haben Sie die entsprechende magische Fähigkeit aktiviert, können Sie mit **RB** einen Zauber abfeuern.

Rüstungen reduzieren physischen Schaden, allerdings keinen Schaden durch Magie. Um wie viel der Schaden reduziert wird, können Sie bei den Attributen des Spielers nachsehen.

Während des Kampfs können Sie Ihren Helden mithilfe von Nahrung und Heiltränken heilen, wenn die Situation kritisch werden sollte. Außerhalb des Kampfes stehen Ihnen außerdem besonders wirksame Bandagen zur Verfügung.

Schriftstücke

In die Kategorie „Schriftstücke“ fallen drei Arten von Gegenständen: Rezepte, Schriftrollen und Runen.

Schriftrollen können nur ein einziges Mal verwendet werden Sie verschwinden nach dem Gebrauch.

Runen dagegen können beliebig oft verwendet werden Allerdings benötigen sie nach dem Gebrauch einige Zeit, um sich neu aufzuladen.

Rezepte müssen erlernt werden, bevor sie im Herstellungs Menü zur Verfügung stehen.

Drücken Sie im Inventar **A**, um ein Rezept zu lernen oder eine Rune zu aktivieren.

Um Runen oder Schriftrollen außerhalb des Inventars benutzen zu können, müssen sie zunächst mit dem Schnellzugriffsmenü verknüpft werden Lesen Sie dazu auch den Abschnitt Spielinterface auf S 9.

Essbares

In die Kategorie „Essbares“ fallen nur Dinge, die konsumiert werden können. Neben Nahrung gehören in diese Kategorie auch Tränke und Bandagen.

Die meisten dieser Gegenstände haben eine Heilwirkung. Mächtige magische Tränke können allerdings auch andere Effekte haben, und zwar sowohl positive als auch negative Ihre Wirkung wird stets im Tooltip angezeigt.

Bandagen haben die Besonderheit, dass sie nicht während eines Kampfes benutzt werden können. Dafür sind sie erheblich günstiger als Heiltränke

Handwerk

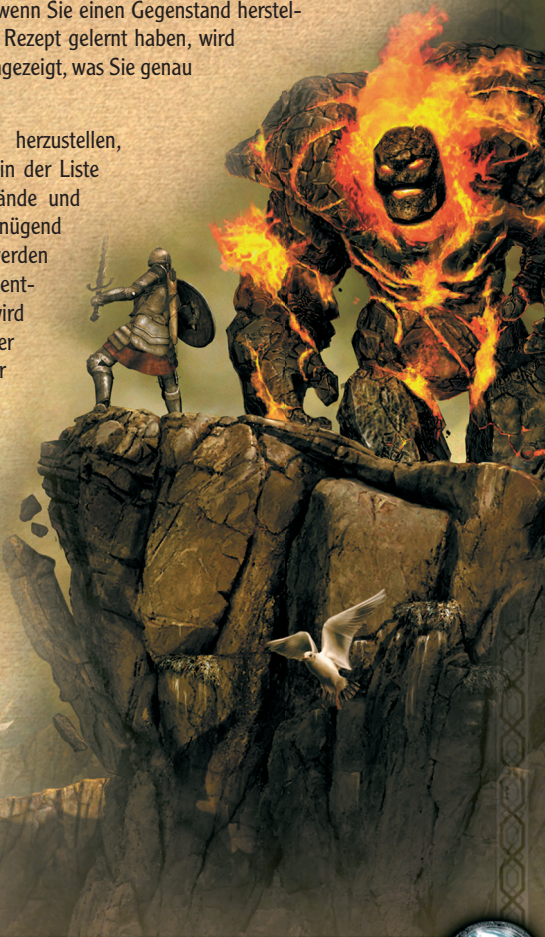
Im Handwerksmenü können Sie Gegenstände selbst herstellen. Es gibt die Kategorien „Ausrüstung“ (Waffen, Schilde usw.), „Alchemie“ und „Essbares“ (Nahrung und Tränke), zwischen denen Sie mit **RT** und **LT** wechseln können.

Zum Herstellen eines Gegenstandes benötigen Sie zuerst eine Handwerksanleitung. Diese können Sie in der Welt finden oder bei Händlern kaufen. Wenn Sie ein Rezept erworben haben, müssen Sie es noch lernen: Wählen Sie es dazu im Inventar aus und drücken Sie **A**.

Nachdem Sie ein Rezept gelernt haben, wird es in der Liste der herstellbaren Gegenstände in der passenden Kategorie angezeigt. Drücken Sie den rechten Stick nach oben oder unten, um einzelne Rezepte auszuwählen und sich nähere Informationen anzeigen zu lassen.

Sie benötigen Ressourcen, wenn Sie einen Gegenstand herstellen möchten. Wenn Sie ein Rezept gelernt haben, wird unter Herstellungsdetails angezeigt, was Sie genau brauchen.

Um einen Gegenstand herzustellen, markieren Sie ihn einfach in der Liste der herstellbaren Gegenstände und drücke Sie **A**. Wenn sie genügend Ressourcen besitzen, werden diese verbraucht und der entsprechende Gegenstand wird hergestellt. Die Zahl in der eckigen Klammer hinter jedem Rezept zeigt an, wie viele Exemplare eines Gegenstands Sie mit Ihren Ressourcen herstellen können.





Dialogmenü

Gesprächsoptionen

Sie starten einen Dialog mit einer Figur, indem sie die Figur anschauen und auf **A** drücken. Manche Figuren sprechen Sie auch direkt an. Der Dialog startet dann automatisch.

Innerhalb eines Dialogs haben sie des Öffteren Auswahlmöglichkeiten. Sie können mit dem rechten Stick **R** zwischen den Auswahlmöglichkeiten hin und her wechseln. Drücken Sie dann auf **A**, um den entsprechenden Dialog zu starten.

Die Dialoge sind mit Untertiteln versehen, die Sie im Optionsmenü ein- bzw ausschalten können.

Zusätzliche Themen

Einige der Figuren, denen Sie im Laufe des Abenteuers begegnen, verfügen über Informationen, die nicht direkt für einen Ihrer Aufträge relevant sind. Wenn Sie sich nach Erledigung aller dringenden Themen noch länger mit einer Figur über derlei Wissenswertes unterhalten möchten, sprechen Sie sie einfach erneut an.

Handeln

Kaufen/Verkaufen

Einige Figuren auf Argaan sind Händler. Wenn Sie diese Figuren mit **X** statt mit **A** ansprechen, können Sie mit ihnen handeln. Bewegen Sie das Auswahlfenster auf den Gegenstand Ihrer Wahl um ihn mit **A** zu kaufen oder zu verkaufen.

Mit **LT** und **RT** können Sie zwischen den verschiedenen Kategorien wechseln.

Rückkauf

Die letzte Kategorie eines Händlers enthält alle Gegenstände, die Sie dem Händler soeben verkauft haben. Sie können diese Gegenstände ohne Verlust wieder zurückkaufen. Sobald Sie das Handelsmenü jedoch verlassen, wird der Händler Ihre Gegenstände behalten.

Schlösser knacken

Einige Truhen auf Argaan sind verschlossen, lassen sich aber mit einem Dietrich öffnen, den Sie im Laufe Ihrer Abenteuer erwerben können. Dazu müssen die rotierenden Schlüssellöcher im richtigen Moment mit **A** angehalten werden. Wenn Sie im falschen Moment drücken, geht der Dietrich nicht kaputt, aber Sie müssen von vorne anfangen.



Optionen und Einstellungen

Im Optionsmenü können Sie mit **LT** und **RT** zwischen den folgenden Untermenüs wechseln:

Video

Hier können Sie die Grafikeinstellungen anpassen.

Audio

Hier können Sie verschiedene Lautstärken einstellen und Untertitel ein- und ausblenden.

Steuerung

In diesem Menü können Sie den Controller einstellen und die Kamerasteuerung anpassen.

Gameplay

In diesem Menü können Sie die folgenden Optionen einstellen:

- den Schwierigkeitsgrad,
- die Anzeigehilfen,
- das Speicherziel für Spielstände,
- das Speichermedium.

Eine Geschichte aus der Gespaltenen Jungfrau

Würgen sollte man sie, allesamt!

Murdra zwängte sich mit ihren Metkrügen durchs raue Gelächter. Nichts in der Hand, aber im Weg stehen. Und ich darf tanzen! Sie wuchtete die Krüge über Elgans Kopf und ließ sie auf den Tisch knallen, dass der Met aufs dunkle Eichenholz schwappte. Elgan lehnte sich im Stuhl zurück, nahm einen tiefen Zug aus seiner Pfeife und grinste Murdra mit faulen Zähnen an »Heute sind wir aber schlecht gelaunt. Was, Murdra?« sagte er, während ihm der Pfeifenrauch aus dem Mund und aus der Nase quoll.

»Gleich ist's Essig mit dem Met«, fauchte Murdra, »und du kannst deine Pfeife im Regen rauchen.« Sie spuckte ins Stroh, das die Dielen des Schankraums bedeckte, und stapfte zurück, in Richtung ihrer Küche Elgan rief ihr etwas nach, aber seine Stimme verlor sich im Lärm der Taverne. In Murdras Rücken schwall das Gelächter an. Rauswerfen sollte man sie, allesamt, knurrte Murdra in sich hinein – da spürte sie die Hand an ihrem Rock.

Jetzt aber! Murdra drehte sich mit funkelnden Augen um Feren, der junge Händler aus Stewark, der alle paar Wochen in der Gespaltenen Jungfrau einkehrte, lächelte sie an »Setz dich zu mir, Murdra«, sagte er und wies mit seiner Hand auf den leeren Stuhl an seinem Tisch.

»Von wegen«, erwiderte Murdra und wollte weitergehen, aber Ferens Hand umfasste ihren nackten Unterarm. Er hatte eine zarte Hand, mit schmalen Fingern und Nägeln, unter denen keine Erde klebte. Murdra spürte, wie sich die feinen Haare an ihrem Unterarm aufrichteten.

»Komm schon«, sagte Feren, ohne ihren Arm loszulassen.

Schön ist er ja, dachte Murdra und betrachtete seine Hand. Und Ringe hat er.

»Kurz«, beschloss sie und setzte sich zu Feren an den Tisch.

»Mein Onkel ist zurück auf der Insel«, erzählte Feren, während seine Finger über Murdras Handrücken strichen. Seine goldenen Ringe schimmerten verführerisch im Kerzenlicht. »Kam gestern mit dem Schiff aus Vengard.«

»Aha«, sagte Murdra und überlegte, wie seine Ringe an ihren Fingern aussehen würden.

»Die Orks sind geschlagen, sagt er. Und er hat viele Geschichten mitgebracht, von einem namenlosen Helden und von Xardas, dem Magier.«

»Wardas«, warf Murdra ein Feren hörte auf zu reden und blinzelte Murdra verständnislos an »Wardas heißt der Magier«, sagte Murdra und rümpfte die Nase »Weiß doch jeder!«

»Mein Onkel sagt ...«

Murdra schüttelte den Kopf Schön, aber dumm, entschied sie und zog ihre Hand zurück. Da helfen auch die Ringe nichts. Glaubt dem Onkel alles und weiß nicht einmal wie der Magier heißt.

»Nun, jedenfalls erzählt mein Onkel, dass Xardas ...«

»Ich will's nicht hören«, sagte Murdra bestimmt und erhob sich von ihrem Stuhl »Der Onkel weiß nicht wie der Magier heißt Was will er dann schon für Geschichten wissen?«

Feren wollte etwas erwidern, aber Murdra wandte ihm den Rücken zu und schaute sich schnaubend im Schankraum um. Aus mehreren Ecken ertönte der Ruf nach Met. »Ja, ja«, knurrte Murdra. »Ich komm' ja gleich!« Dann stapfte sie zurück in ihre Küche.

Belgor stand am Hackbrett, das Fleischerbeil in der schwieligen Hand, und empfing Murdra mit grimmigem Blick Ringe hat der keine, dachte Murdra verärgert.

»Was?« fragte sie und starrte ihm trotzig in die Augen.

»Bist du wieder bei einem der Männer gegessen?« fragte Belgor in vorwurfsvollem Ton.

Murdra spielte mit der Spucke in ihrem Mund, als wolle sie ausspeien, aber noch verknipte sie es sich Ich hätt' ihn nicht heiraten sollen, entschied sie Was will man mit einerTaverne, wenn der Mann nicht mal Ringe hat?

Belgor wartete auf eine Antwort Murdra konnte seine Wut spüren, seine Eifersucht Aber da war auch ein fahles Glimmen in seinen Augen, ein Funken Hoffnung, dass sie vielleicht doch nicht bei einem der Männer gegessen ist.

»Was geht's dich an?« fauchte Murdra und spuckte neben den Herd. Die Hoffnung wich aus Belgors Augen. Er ließ das Fleischerbeil auf den Schweinerücken niederfahren, der auf dem Hackbrett lag. Dann war er fort, durch die Hintertür mit seiner Pfeife.

Im Schankraum ertönten wieder die Rufe nach Met. Rauchen kann er, dachte Murdra, und ich darf schuften. »Beliar soll ihn holen«, schnaubte sie verächtlich und griff nach den Metkrügen, die auf dem Tisch bereitstanden. Dann stapfte sie zurück ins raue Gelächter.

Weitere Geschichten aus der Gespaltenen Jungfrau finden Sie auf:
<http://www.worldofgothic.de/gothic4/kurzgeschichten.htm>



Credits

Spellbound Entertainment AG

Managing Directors

CEO
Andreas Speer
CEO & Executive Producer
Armin Gessert

Project Direction

Creative Director
Jean-Marc Haessig
Development Director
Daniel Miller
Head of Game Design
André Beccu

Project Management

Vladimir Ignatov
Cay B. Kellinghusen

Art Direction

Jean-Marc Haessig
Eric Urocki

Art

Andreas Feist
Serge Mandon
Myriam Urocki
Eric Urocki

Visual Effects

Kristoffer Lerch

Animation

Tommy Franta
Borries Orlopp

Game Design

André Beccu
Cyrill Etter

Content Design

Rolf Beismann
David Sallmann
Stefan Schmitz
Martin Storch

Audio Director

Bastian Seelbach

Sound Design

Stefan Schmitz

Head of Story

Hans-Jörg Knabel

Writing

Hans-Jörg Knabel
Dietrich Limper
David Sallmann

Technical Direction

Johannes Conradie
Daniel Miller

Programming

Jacomi Conradie
Johannes Conradie
Holger Durach
Christian Oeing
Arno Wienholtz

Additional Programming

Thomas Gereke
Piotr Klimczyk

Assets & Build Management

Patrick Harnack

QA Manager

Andi Noll

QA Team

Jochen Gessert
Sascha Gessert

Studio Administration

Management Assistant
Sanja Tömmes
Accounting
Olga Schütz
Hardware Management
Jochen Gessert

Project Initiation and Pre-Production

Executive Producer
Jochen Hamma
Director of Game Design
Stefan Blanck
Art Production Design
Louise Beilfuss

Additional Contributions

Creative Producer
Steffen Rühl

Character Art
Alexey Danilkin

Concept Art
Kosta Atanasov

Interface & Game Design
Severin Brettmeister

Interface Design
Lukas Jelen

Interface Design
Gustav Ziolkowski

Audio Director
Christian Halten

Sound Design
Andreas Fuchs

Sound Design
Ilja Pollach

Foley Artist
Max Bauer

Foley Recordings
Christian Riegel

Junior Management Assistant
Katharina Bossert

Art Production Design
Christoph Brosius

Programming
Simon Schmitt

QA
Timo Kallweit

Special Thanks

Andre „Härkon“ Bixenmann
Daniel Köck
Daniel „Mage of Adanos“ Stacey
Julian Zimmermann
Michael Bollwein
Rau „Extros“ Emanuel
Alban Orlopp
Marilena Visinescu
Dominik Behr
Alexander-Maximilian Mahr
Christoph „Grimmgol“ Stoffele
Igor Homich
Robert Fiegel
Fabrice Weiss
Larissa Baldauf
Jessica Simpson
Maja

Werner Freund
Wolfgang Merzig
Ingo Ludwig
Stefan Roth
Thomas Creutzenberg
Filmakademie
Baden-Württemberg GmbH
Metricminds GmbH & Co. KG
Stöckel GmbH

Arcania Babies

Justus Wilhelm Halten
Paul Béla Knabel
Milena Katharina Speer

JoWood Entertainment AG

Producers

Kamaal Anwar
Reinhard Pollice
Michael Kairat
Jay Podilchuk

Additional Producers

Bryan Cook
Johann Ertl
George Chastain Jr.
Mike Adams
Tyson McCann
Wilfreda Wong

Production Assistant

Michael Gordon
David Skreiner

Production Coordinator

Vassiliki Kontoulis

Localisation Manager

Gennaro Giani

Head of Publishing

Stefan Berger

Marketing

Markus Reutner

Product Marketing Manager

Roswitha Hauke

PR

Tamara Berger
Clemens Schneidhofer

Community Management

Reinhard Pollice
Johann Ertl
Peter Schramm

Web

Ernst Satzinger
Christian Hutterer

International Sales

Roland „HobbiBobbii“ Hobiger

Online Sales & Age Rating Coordinator

Thomas Reisinger

Social Media & PR Assistant

Rebekka Kirsch

Graphic Designer

Sabine Schmid

Trailer Creation

Ernst Satzinger
Samuel Reinfank

Manufacturing

Masen Watti

Business Development

Stefan Berger

Legal Affairs

Kourosh Onghaie

Treasury & Accounting Manager

Anton Seicarescu

JoWood Group Executive Board

Albert Seidl
Klemens Kreuzer
Franz Rossler

Community Leaders

Maik „RoiDanton“ Sillus
Peter „Glockenbeat“ Schramm

Forum Staff

Andriy „The Lightning“ Borovkov
Sascha „Supernova“ Hübner
Marc „KindmeinerEltern“ Janzen
Timo „Nameless2“ Kuip
Marco „Cerberos“ Huainigg
Fabian „nirvana“ Hackhofer

Fabian „iks“ Lempke
Alexander „Merlin1“ Just
Dan „Pericle“ Ungureanu
Jens „Hellmaker“ Gräbig
Marco „KalleFreshman“
Dominikowski
Sarah „XxPhoenixX“ M.
Marcel „ANNomaniac“ Troztek
Jure „Cesko“ Cesnik
Patrick „Mister_XY“ Muschweck
Dominik „Tyralion“ Meyer
Zoran „Lacni“ Snuderl
Alex „Raconz“ Crisciu

Arcania Babies

Summer Berger
Vito Giani
Pina Giani
Arian Satzinger
Ruben Sadik
Marko Danglmaier

Dreamcatcher Interactive Inc.

Executive Board

Roman Wenzl
Marshall Zwicker

North American Sales

Eric Edwards

Product Marketing Managers

Dan Dawang
Bryan Cook
Danny Bittle

PR Coordinator

Michael Mota

Art Director

Jay Kinsella

Graphic Designers

Esther Sucre

Online Marketing and Web Design

Ted Thompson

Legal Affairs

Leslie Rosenthal

Focus Group Testers

Janine Bajnavth
Scott Smith

Tyler Smith
Jonny Guatto
Matt Lyte
Tyler Smelding
Mustafa Said
Marco Guerriero
Anthony Guerriero

RC Productions

Executive Producer
Risa Cohen
Producer
Philippe Louvet

BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG

Executive Producer: Attaction GmbH & Co Production KG / Siggie Kögl, Peter Kirsch

Producer: BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG / Andreas Graf v. Rittberg

External Partners

3D Technology
Trinigy GmbH

Concept Art
KARAKTER

Character /
Environment Art
3D Brigade Hungary Inc.
Bravo Interactive
ELIGAME Studio
Luedke Productions
Try2 Games
Virgin Lands
Additional Art
AeroHills
Lakshya Digital
Ulysses Games

Original Soundtrack written by
Dynamedion

German Recording and PostPro
M&S Music

QA
Quantic Lab

Additional QA
iBeta

FMV Production
Mosaik Studios

Additional Programming
Deep Shadows

Streaming Technology
DLM Consulting

3D Brigade Hungary Inc.

Production Managers

Tamas Daubner
Karoly Szoverfi
Peter Szucszy

Lead Artist
Csaba Vekony

Artists

Nikolett Lazar
Gabor Balla
Attila Grob
Robert Nagy
Balint Jacko
Csaba Molnar
Krisztian Kovacs
Janos Antal
Gabor Bodnar
Tamas Radli
Attila Lazar
Andor Kollar
Peter Orban

Bravo Interactive

CEO
Alexander Kot

Art Director
Alexander Zayets

Senior Artist
Irina Levanova

Artists
Alexey Zayets
Yulia Solovyova
Natalia Balabukha

Anna Shystka
Lidia Golubeva
Valentin Gricenkov

ELIGAME Studio

Producers
Sergei Morozov
Khoan Van Nguyen

Art Director
Dmitry Ivanov

Lead Artist
Fedor Kletskov

Artists

Pavel Grigorev
Karyna Trychik
Ilya Koptsik
Sergey Malov
Evgeniy Yakovlev
Andrei Bazylchik
Vladimir Yashchenko
Victor Akimov
Andrey Kozik
Eugene Filipkov
Melnikov Oleg
Nguyen Nguyen
Tuan Tran
Hien Tran

Luedke Productions

Supervisor,
3D/Texture Artist
Robert Luedke

3D/Texture Artists
Henning Kleist
Christian Henkel

Try2 Games

CEO
Pavel Elyashevich

Business Development Manager
Denis Kholodov

Production Director/Art Lead
Yaroslav Anufriev

Artists
Nadezhda Napolova
Maxim Kazakov
Olga Mukina
Yury Ekimov
Andrew Lyapichev

Animators/Riggers
Oleg Shedrov
Alexandr Ivanov

Quantic Lab

CEO
Stefan Seicarescu

Project Manager
Marius Popa

Lead Testers
Alin „Spectator“ Hiriscau
Sebastian Secasiu
Vladimir Danila

Testers
Alieta Pojar
Attila Balasz
Aura Segorean
Bogdan Hiriscau
Cosmin Gramada
Gizella Bajkó
Istvan Bachner
Marius Alexandru Boc
Mihaela Nemes
Mihai Chiuzean
Mihai Cimpean
Norbert Kilin
Raymond Dobai
Roland Kiss
Tiberius Halmaciu
Vasile Pop
Zoltan Vincze-Jancsi

Onsite Testers
Vladimir Danila
Tiberius Halmaciu
Bogdan Hiriscau
Attila Balasz
Mihai Chiuzean
Marius Alexandru Boc
Aura Segorean
Alieta Pojar
Norbert Kilin
Sebastian Secasiu
Alin Hiriscau

Raymond Dobai
Gizella Bajkó
Roland Kiss

Mosaik Studios

CEO
Robert Castaneda

Senior Producer
Ivan Glaze

CTO
David Vodhanel

Dynamedion

Composers
Tilman Sillescu
Alexander Röder
Markus Schmidt
Alex Pfeffer

Orchestrations
David Christiansen
Robin Hoffmann

Orchestra
Staatskapelle Halle
Brandenburgisches
Staatsorchester

Choir
Genuin Philharmonic Choir

Conductor
Bernd Ruf

Orchestra recorded, edited and mixed by
Genuin Musikproduktion
Leipzig, Germany

Recording Engineers
Holger Busse
Christopher Tarnow

Music Supervisor
Tilman Sillescu

Sound Design
Axel Rohrbach
Sebastian Pohle
David Philipp

Sound Design Supervisor
Axel Rohrbach

M&S Music

German Voice Direction
Hans-Jörg Knabel
Benjamin Hessler

German Toning
Benjamin Hessler

German Post Production
Folker Seipelt
Julia Riedner

German Main Cast
Gerrit Schmidt-Foss (Hero)
Christian Wewerka (Rhobar III)
Sabina Godec (Xesha)
Sabine Fischer (Zyra)
Uwe Koschel (Diego)
Dieter Gring (Milten)
Helge Heynold (Gorn)
Peter Heusch (Lester)
Bodo Henkel (Xardas)
Wolff von Lindenau (Hagen)
Dorothea Reinhold (Murda)

German Supporting Cast
Achim Barrenstein
Andrea Dewell
Andrea Wolf
Andreas Birkner
Bert Stevens
Christian Ohmann
Gerhard Mohr
Gero Wachholz
Gilles Karolyi
Gisa Bergmann
Hanns Krumpolz
Heiko Grauel
Helmut Pottoff
Jan Schuba
Jo van Nelson
Jochen Nützelmann
Kathrin Lachsberg
Klaus Bauer
Mario Hassert
Marios Morenos
Michael Che Koch
Michael Deckner
Michael Krüger
Nora Jokhosha
Oliver Krietsch

Oliver Wronka
Peter Dischkow
Peter Wenke
Renier Baaken
Richard van Weyden
Rolf Birkholz
Sabine König
Sascha Nathan
Sonngard Dressler
Stefan Müller-Ruppert
Stephanie Otten
Sven Dahlem
Thomas Friebe

English Localisation

Translation
Team57

US Cast
AJ Lodge
Bob Klein
Chris Smith
David Lodge
Grant George
JB Blanc
Jessica Gee George
Joe Cappelletti
Kat Primaue
Kirk Thorton
Laura Bailey
Liam Obrien
Zach Merchant
Michael Sorich
Michelle Ruff
Nick Stellate
Pat Duke
Pat Fraley
Darren Daniels
Philece Sampler
Richard Epcar
Sandy Delonga
Stephanie Sheh
Steve Kramer
Tara Platt
Tara Shayne
Tarek Badr
Todd Resnick
Travis Willingham
Wendy Lee
Yuri Lowenthal

Italian Localisation

Localisation
Synthesis International

Localisation Manager
Luca Artoni

Project Manager
Edoardo Fusco

Translator
Manuela Ceccoli

Audio Manager
Ambra Ravaglia

Voice Directing
Alfonsina Mossello

QA Lead
Irene Panzeri

Italian Cast
Stefano Albertini
Marco Balbi
Diego Baldoïn
Marco Benedetti
Simona Biasetti
Andrea Bolognini
Greta Bortolotti
Gabriele Calindri
Oliviero Cappellini
Claudio Colombo
Oliviero Corbetta
Jenny De Cesarei
Lorella De Luca
Massimo Di Benedetto
Andrea Failla
Raffaele Fallica
Silvana Fantini
Gianni Gaude
Alessandro Lussiana
Gabriele Marchingiglio
Cinzia Massironi
Francesco Mei
Alberto Olivero
Marco Pagani
Antonio Paiola
Silvio Pandolfi
Giuseppe Pirovano
Alex Poli
Gianni Quillico
Claudio Ridolfo
Walter Rivetti
Caterina Rochira
Luigi Rosa
Diego Sabre
Luca Sandri
Paolo Sesana
Alido Stella

Alessandro Testa
Matteo Zanotti
Alessandro Zurla

Spanish Localisation

Localisation
Synthesis Iberia

Localisation Manager
Mauro Bossetti

Project Manager
Gustavo Díaz

Translator
David de la Escalera
Salvador Tintoré
Patricia López

Audio Manager
Sergio Lopezosa

Voice Directing
Isabel Martínez

QA Lead
Raúl López

Spanish Cast
Antonio Abenójar
Ángel Amorós
Rafael Azcárraga
Luis Bajo
Leopoldo Ballesteros
Gema Carballedo
Jon Ciriano
Roberto Cuadrado
José Escobosa
Inma Gallego
Héctor Garay
David García
Sergio Goicoechea
Ana Jiménez
Fran Jiménez
Arturo López
Carlos López
Julio López
Juan Carlos Lozano
Gemma Martín
Alfredo Martínez
Miguel Ángel Montero
Juan Navarro
Artur Palomo
Mariluz Parras
Luis Fernando Ríos

Belén Rodríguez
Juan Rueda
Elena Ruiz de Velasco
Juan A. Sáinz de la Maza
Carlos Salamanca
Ana Sanmillán
Jorge Saudinós
Salvador Serrano
Jorge Teixeira
María Jesús Varona
Rosa Vivas
Miguel Zúñiga

French Localisation

Translation
David Rocher

French Recs
Around The Word

Recording
Dune Sound - Sébastien ,30'
Magnoux

Post Pro
304000 Medienkreationen

French Cast
Antoine Nouel
Barbara Beretta
Benoit Du Pac
Cédric Dumond
Christian Pelissier
Cyrille Artaux
Cyrille Monge
Daniel Lobe
Emmanuel Garijo
Eric Aubrahn
Eric Peter
Fabien Briche
Georges Caudron
Gérard Dessalles
Gilbert Levy
Hélène Bizot
Juliette Degenne
Laura Prejean
Laure Sabardin
Mael Davan-soulas
Marc Alfios
Marc Bretonniere

Martial Le Minoux
Nathalie Bienaime
Nathalie Homs
Olivier Jancovic
Patrice Baudrier
Patrick Borg
Paul Borne
Philippe Catoire
Philippe Roullier
Serge Thiriet
Stephane Ronchewski
Tarik Mehani
Thierry Kazazian
Vanina Pradier
Xavier Fagnon
Xavier Lemaire
Yann Le Madic

ArcaniA - Gothic 4 © 2012 by Nordic Games GmbH, Austria.

Published by Nordic Games GmbH, Austria. Developed by Spellbound Entertainment AG, Germany. The JoWood design and mark are registered trademarks of Nordic Games GmbH. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners.

Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.

PhysX Technology provided under license from NVIDIA Corporation. Copyright © 2002-2010 NVIDIA Corporation. All rights reserved.

Portions of this software utilize SpeedTree® RT technology (© 2010 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc.

Uses Simul Weather SDK. Copyright © 2007-2010 Simul Software Ltd. All rights reserved.

Powered by Trinigy Vision Engine. Trinigy® is a registered trademark. © 2003-2010 by Trinigy GmbH and its affiliates. All rights reserved.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

End – user license agreement (EULA)

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch. Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

1. Softwareproduktlizenzen

1.1 Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt :

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der Nordic Games GmbH.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. Nordic Games GmbH überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie – diese Lizenz gilt nicht als „Verkauf“ der Software. Sie sind Eigentümer des Datenträgers, auf der die Software aufgezeichnet ist, Nordic Games GmbH bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf dem Datenträger und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager, Xbox 360, Playstation 3, Nintendo Wii etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen.

Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, Verbreitung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt.

Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von Nordic Games GmbH enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nichtkommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z. B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

1.2 Level Editor und Software Development Kit

Die Abspeicherung von Daten, insbesondere mit einem eventuell vorhandenen Level Editor erstellte Karten oder mit einem eventuell mitgelieferten SDK (Software Development Kit) erstellte MODs (Modifikationen) der Software, wird ausschließlich an natürliche Personen zur privaten Nutzung gestattet. Private Nutzung bedeutet im Sinne von 1.2 auch die – drahtgebundene oder drahtlose – Zurverfügungstellung (z.B. durch Internet) an andere natürliche Personen für nicht kommerzielle Zwecke. Eine darüber hinausgehende Vervielfältigung, Verbreitung, Sendung, Zurverfügungstellung und jede mittelbare oder unmittelbare kommerzielle Verwertung ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Nordic Games GmbH untersagt. Die Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten oder Modifikationen mit anstößigem oder rechtswidrigem Inhalt oder unter Verletzung der Gesetze oder Rechte Dritter ist nicht gestattet. Für sämtliche Karten und Modifikationen sind allein Sie verantwortlich und verpflichtet, Nordic Games GmbH und seine Mitarbeiter und Händler von allen Schäden, Ansprüchen und Klagen freizustellen, die aus Ihrer Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten und Modifikationen resultieren. Nordic Games GmbH bietet weder technischen Support noch wie immer geartete Gewährleistungen für einen Editor sowie eventuell enthaltene SDK Komponenten.

1.3 Begrenzung von Multiplayer Diensten

Dieses Spiel verfügt über einen „Online“-Modus, der über das Internet via einem Service, wie von Nordic Games GmbH bereitgestellt, gespielt werden muss. Die Sicherung einer Internetverbindung unterliegt Ihrer alleinigen Verantwortung, und Sie allein kommen für alle dadurch anfallenden Kosten auf. Nordic Games GmbH bemüht sich, den Online-Service ununterbrochen aufrecht zu erhalten. Nordic Games GmbH kann jedoch den Service für Wartung, Tests, Ersatz und Instandsetzung der mit Spiel verbundenen Telekommunikationseinrichtungen sowie für eine Übertragungsunterbrechung oder für andere betriebs- oder systembedingte Zwecke vorübergehend aussetzen.

Nordic Games GmbH kann weder garantieren, dass Sie immer mit anderen Benutzern kommunizieren können, noch dass Sie ohne Unterbrechungen, Verzögerungen oder verbindungsbedingte Störungen kommunizieren können. Nordic Games GmbH haftet nicht für solche Unterbrechungen, Verzögerungen oder andere Kommunikationsausfälle während Ihrer Nutzung des Voice Chats.

Nordic Games GmbH ist bereit, erforderliche Server und Softwaretechnologie bereitzustellen, um den Service so lange nutzen zu können, bis das Spiel nicht mehr offiziell im Handel erhältlich ist. Das Spiel gilt als „nicht mehr offiziell im Handel erhältlich“, sobald es von Nordic Games GmbH oder seinen Tochterunternehmen nicht mehr hergestellt und/oder vertrieben wird. Danach kann Nordic Games GmbH den Service nach eigenem und rechtskräftigem Ermessen weiterhin anbieten oder Dritten die Lizenz für das Anbieten des Service erteilen. Der Inhalt dieser Bestimmung kann jedoch keinesfalls so ausgelegt werden, als verpflichtete sich Nordic Games GmbH, den Service weiterhin anzubieten, nachdem das Spiel nicht mehr offiziell im Handel erhältlich ist. Falls Nordic Games GmbH zu der Auffassung gelangt, dass es in seinem berechtigten Interesse ist, den Service

nicht weiter anzubieten oder die Lizenz für den Service einem Dritten zu erteilen, wird Nordic Games GmbH dies mindestens drei (3) Monate vorher ankündigen. Weiterhin gilt, dass weder der Service selbst noch Nordic Games GmbH's Einverständnis, Zugang zu diesem Service zu gewähren, dahin gehend verstanden werden kann, über einen gewissen Zeitraum zur entgeltlichen Nutzung von Serverkapazitäten oder sonstiger Technologie von Nordic Games GmbH berechtigt zu sein.

2. Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

2.1 Sicherungskopie

Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

2.2 Beschränkte Garantie

Nordic Games GmbH garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von Nordic Games GmbH und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von Nordic Games GmbH entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von Nordic Games GmbH nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an Nordic Games GmbH zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

2.3 Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt

Die obige Garantie wird von Nordic Games GmbH als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

2.4 Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang, lehnt die Nordic Games GmbH jeder Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn Nordic Games GmbH zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat.

2.5 Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von Nordic Games GmbH.

3. Vertragsende / Kündigung

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an Nordic Games GmbH zurückschicken oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch Nordic Games GmbH beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

4. Salvatorische Klausel

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

5. Rechtswahl

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist österreichisches Recht anzuwenden.